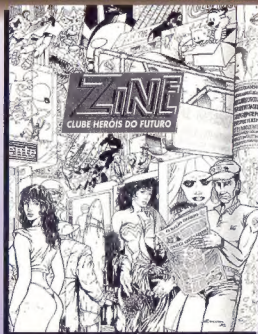
CLUBE DOS HERÓIS DO FUTURO

Todo mundo esperou e o Clube dos Heróis do Futuro preparou um presente especial nesta edição: a carteirinha de sócio e o fanzine!!! É isso mesmo! Nas próximas semanas, os supersócios vão receber em casa o fanzine com informações que você não vê em nenhum lugar, matérias especiais e muitos, muitos heróis! Dá só uma olhada na capa pra ter uma idéia do que vem por aí. Agora fala uma coisa ... você conhece alguma outra revista que cuida tão bem do leitor como a HERÓIS DO FUTURO??? Duvido! E é tudo de graça. Quem marcou bobeira e ainda não se inscreveu é só tirar uma xerox da ficha aí debaixo, preencher e juntar uma foto 3 X 4. Depois, mande tudo pra gente. Além do fanzine, os sorteios surpresas continuam dando superprêmios. Você vai curtir de montão!

Nome:..

Endereço:...

Idade:........................Data de Nascimento: ....

Qual o seu herói predileto? ....

....

Nosso endereço é: R. Carlos R. da Costa Junior, 453 - Osasco - SP - CEP: 06213-110.

GANHE SUPERMÁQUINAS E HERÓIS

Responda a pergunta: Por que a HERÓIS DO FUTURO é melhor que as outras? Não esqueça de colocar no ENVELOPE: Concurso Ganhe Supermáquinas e Heróis.

JAGUAR, PORSCHE, LAMBORGUINI, BMW, MUSTANG, FERRARI, CORVETTE E MERCEDES ACOMPANHADOS DOS HERÓIS. TUDO ISSO DE PRESENTE PRA VOCÊ. PARTICIPE!!!!

DIRETORIA
José B. Guimarães
Sergio C. Guimarães

DIRETORES EDITORIAIS
Gualberto Costa
José Alberto Lovetro - JAL

DIREÇÃO DE ARTE
Gerson Mora

EDITOR CHEFE
Januária Cristina
Mônica Shindo (assistente)

PRODUÇÃO EDITORIAL
Daniela Rangel

COLABORADORES
Noriyuki Sato (Abrademi), Cristiane A. Sato (Abrademi), Mario Luiz C. Barroso, Sidney Gusman, Gabriel Bastos, J. B. Medeiros, Paulo Sayeg, Octavio Cariello, Marcia Lapenta, Ricky Goodwin, Heitor Pitombo, Wagner Augusto, Marcelo Alencar, JMM Kazi, Carlos Mann, Fernando T. C. Carvalho, Hero Magazine.

CORRESPONDENTES INTERNACIONAIS
Sonia Bibe (Holanda,) Joseph Luyten (Japão), Sergio Langer (Argentina), Alain Voss (Portugal), Klaus Bonecker (Alemanha), Vincent Plant (Bélgica), Giovanni Rizzi (Itália), José Peixoto (EUA), Flávio Luís (Espanha)

REVISÃO
Sonia M. Nery Cavalheiro

ARTE
Claudio Szykman
Ely Aragão
Telma Shimitsuo

PROJETOS ESPECIAIS
Olyntho Tahara
Anália Tahara (assistente)

FOTÓGRAFO
Moisés Pazianotto
Luciano Dias (assistente)

GERENTE DE MARKETING
Iara Lúcia Ferraz

GERENTE ADMINISTRATIVO
Paulo Marin

SECRETÁRIA GERAL
Silvana Agopian

SECRETÁRIA DE REDAÇÃO
Patrícia Zanoni
Juliana Guatelli

ASSESSORIA DE IMPRENSA E EVENTOS
Brasil Marketing Cultural

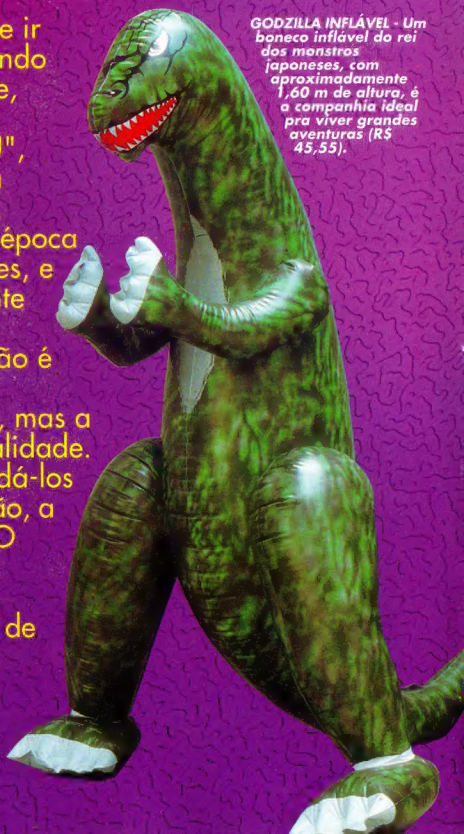
FOTOLITO / IMPRESSÃO
Projeto Grafia / Camargo Soares

Distribuição para todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
HERÓIS DO FUTURO é uma publicação semanal da editora PRESS TALENT - Redação, Administração e Publicidade - Rua Armênia, 479 - Presidente Altino- Osasco - São Paulo - CEP. 06210 -138. - FAX : (011) 702 3503.

Natal, Ano Novo, muita festa, presentes, alegria e esperança ... Vida nova, pessoal! Sempre que um ano acaba e outro começa todo mundo faz planos, se apronta bonito, enche o coração de bons sentimentos ... Não é maravilhoso? Bom mesmo seria que o ano todo, a cada novo dia, nós pudéssemos estar sempre assim ... Mas a gente tá aprendendo, né? Quem sabe um dia, quando os nossos queridos CAVALEIROS DO ZODÍACO descerem aqui na Terra, terão uma supersurpresa: encontrarão um planeta diferente, colorido, feliz! Que tal engrossar nossa torcida? Nós, que bolamos a HERÓIS DO FUTURO inteirinha só pra vocês, mandamos um superbeijão e prometemos continuar fazendo o nosso melhor no ano que vem! Esperamos vocês, combinado? Então, FELIZ NATAL e um SUPER-HIPER 1996!

DICAS DE PRESENTES DE NATAL

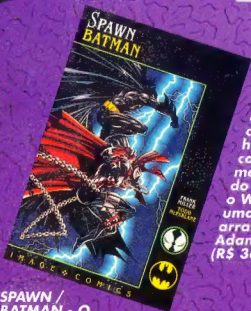
É tempo de ir se despedindo da escola e, pra quem "BOMBÔU", aguentar a chateação. Também é época de presentes, e o importante nessas ocasiões não é o valor da lembrança, mas a sua originalidade. E para ajudá-los nessa missão, a HERÓIS DO FUTURO preparou umas dicas de arrasar!

GODZILLA INFLÁVEL - Um boneco inflável do rei dos monstros japoneses, com aproximadamente 1,60 m de altura, é a companhia ideal pra viver grandes aventuras (R$ 45,55).

QUADRINHOS DE HUMOR - HQs de humor são sempre uma boa dica de presente e pra isso você pode valer-se do talento dos brasileiríssimos Glauco, Laerte e Angeli (Editora Ensaio). Los Três Amigos, volumes 1 e 2 (R$ 14,00 cada); Piratas do Tietê (R$ 16,00); Espocadas do Geraldão (R$ 12,00); Biografia Não Autorizada de FHC (R$ 25,00); e A Gata e o Gato (R$12,00).Outra boa opção são as geniais tiras do CALVIN e HAROLDO, de Bill Watterson, em uma coletânea de seis volumes, pela Editora Best News, (R$ 14,00 cada).

KITS - Ótimo divertimento pra matar o tempo nas férias é montar kits plásticos de carros, aviões, navios e ficção. Os kits importados dos clássicos Star Wars e Star Trek como a Estação Deep Space Nine (R$ 37,00) ou uma versão com fibra ótica (R$ 85,00); a nave USS Enterprice, com efeitos sonoros e luminosos (R$ 70,00); a nave do Império Star Destroyer, com fibra ótica (R$ 85,00); e um set composto pelas naves B Wing Fighter, X-Wing-Fighter e Tie Interceptor (R$ 40,00).

CD-ROM - Estes dois CD-RONS para PC importados prometem ser a febre da próxima temporada. Primal Rage (R$ 75,00) e Cyberia (R$ 68,00).

THUNDERBIRD - As naves e os personagens da série de TV são o tipo de brinquedo que você pode curtir junto com o seu pai (de R$ 10,00 a R$ 30,00).

CAMISETAS E ACESSÓRIOS - Presentes sempre bem-vindos, ainda mais quando as estampas são do seu herói preferido. A Shield produz camisetas para adultos com estampas dos heróis da Marvel (R$ 15,00). A Alcatex tem camisetas infanto-juvenis com estampas do SNOOPY, da Turma da MÔNICA, dos personagens da Marvel (foto) e da DC (de R$ 8,00 a R$ 15,00). E bonés bordados de heróis da Marvel como o PUNISHER (R$ 15,00). A Side Play oferece camisetas estampadas e bordadas do BATMAN e da Turma do PERNALONGA (foto) para adultos e crianças (de R$ 11,00 a R$ 16,00). Além das camisetas, você pode encontrar meias (R$ 4,00), bonés (R$ 11,00) e calças jeans (R$ 29,00), todos bordados com personagens da Warner Bross. Tem também produtos importados como chaveiros (R$ 8,00) e copos (R$ 7,00).

COMICS - Quadrinhos importados dos X-MEN, com fantásticos hologramas nas capas. Uma das melhores histórias do grupo, em que o WOLVERINE vive uma aventura de arrasar e perde o Adamantium (R$ 36,00).

SPAWN / BATMAN - O encontro dos heróis da DC e da Image escrito pelo papa dos quadrinhos, Frank Miller, e desenhado por nada mais do que Todd McFarlane (R$ 6,10).

CARRINHO DE CONTROLE REMOTO DO WOLVERINE - O carro importado do herói mais invocado dos quadrinhos e da TV pra barbarizar (R$ 60,00).

***ACTION FIGURES* - Bonecos articulados do BATMAN e do Charada são puro divertimento, tanto pra imaginar batalhas intermináveis quanto pra colecionar (R$ 17,00).**

***TOYS* - Estas feras fazem o maior sucesso na TV e agora eles vão poder enfrentar os inimigos na sua casa. Os POWER RANGERS Thunder Megazord (R$ 72,11), Megazord (R$ 72,11) e White Tigerzord (R$ 44,33).**

MEGAZORD

THUNDER MEGAZORD

WHITE TIGERZORD

Onde encontrar:
Agência Comics - Av. Amazonas, 487 (Belo Horizonte - MG).
Agência Leitura - Savassi - Av. Cristovão Colombo, 167 (Belo Horizonte - MG). Fone: (031) 225-0694
Casa de Leitura Ltda - Av. Pontes Vieira, 1843 (Fortaleza - CE). Fone: (085) 257-1057
Cia. dos Quadrinhos - R. Marques de Abrantes, 168, loja 28 (Rio de Janeiro - RJ). Fone: (021) 551-8104
Cinecomics - R. Riachuelo, 1334, sala 108 (Porto Alegre - RS). Fone: (051) 226-5288
Comix Book Shop - Al. Lorena, 1771 (São Paulo - SP). Fone: (011) 883-2507
Itiban - Av. Mal. Floriano Peixoto, 866 (Curitiba - PR). Fone: (041) 234-3943
Klaf Mania - R. Baronesa de Itu, 375 (São Paulo - SP).
Livraria Exótica - R. Bom Jesus, 669 (Piracicaba - SP). Fone: (0194) 22-6706
Point HQ - Av. Visconde de Pirajá, 318, loja 12 (Rio de Janeiro - RJ). Fone: (021) 521-9803
Rica Festa - R. Oscar Freire, 1107 (São Paulo - SP). Fone: (011) 853-8234
Sacolão dos Brinquedos - Av. Nações Unidas, 22540 (São Paulo - SP). Fone: (011) 824-0087
Side Play - R. Augusta, 2572 (São Paulo - SP). Fone: (011) 64-9762.
Tomorrow - Casa do CD Rom - Telemarketing - Ligação Gratuita - Fone: 0800-140400
Warrior's Comics - R. 23 de Maio, 397 (Salto - SP).

***VÍDEO* - MOGLI - O MENINO LOBO - As aventuras de MOGLI, o menino criado por lobos na selva e seus amigos Baguera, uma pantera protetora, e Baloo, o urso (R$ 28,90). O REI LEÃO - O maior sucesso de bilheteria de todos os tempos dos Estúdios Disney. Toda a emoção das telas nas versões dublada e legendada (R$ 28,90). GUERRA NAS ESTRELAS - A triologia da maior saga de ficção científica do mundo agora em três volumes masterizado digitalmente, o que garante maior qualidade de som e imagem. Você pode adquirir separadamente ou ainda ser o feliz comprador do kit com as três fitas (R$ 79,00).**

NATAL MANGÀNIMADO!!

Como os personagens dos mangás e desenhos animados japoneses comemoram as festas de final de ano.

A comemoração de Sailor Moon & Cia.

Japonês comemora Natal? Sim! Mas eles encaram o Natal de um jeito um pouco diferente da gente. A festa de fim de ano mais importante para os japoneses é o Ano Novo. Pra falar a verdade, eles comemoram não um dia só, mas durante janeiro inteiro. Presentes, visitas aos parentes e aos amigos, kimonos (vestimenta japonesa) festivos, idas a templos, pratos especiais são idéias relacionadas a essa época do ano, e durante todo o mês as pessoas se cumprimentam dizendo "akemashite omedetô" (Feliz Ano Novo!).

SAILOR MOON

Pra começar bem o ano, os japoneses costumam vestir kimonos tradicionais, visitar os templos pra pedir boa sorte e jogar peteca com raquetes de madeira enfeitadas. Todo esse clima tradicional e ao mesmo tempo festivo reflete-se no mangá, com o uso profuso de tons vermelhos (vermelho é a cor da alegria e da prosperidade no Japão), e os personagens mais conhecidos vestem-se com roupas típicas dessa época do ano. No último Ano Novo, SAILOR MOON foi o grande destaque das revistas! Para os japoneses, o Natal é uma festividade importada do

Ocidente. Ele é visto como uma festa jovem, pois se é no Ano Novo que as famílias se reúnem, no Natal são os amigos, namorados e jovens casais com filhos pequenos que se encontram espontaneamente pra festejar. O pessoal se produz, compra presentinhos e, entre papos, chá, bolo e salgadinhos, até rola uma paquerinha perto da árvore enfeitada. Apesar do frio, o inverno no Japão é tido como uma época carinhosa, principalmente do Natal até o Dia dos Namorados, que lá é em fevereiro.

Capa de mangá em 3D prá você curtir!

Menina de Kimono com raquetes e roupas de ano novo no Japão

CAVALEIROS

A sazonalidade no Japão é patente e isso se reflete em tudo, inclusive nos quadrinhos e desenhos animados. O inverno, a neve, as visitas e os presentes, os hábitos que mudam ... Mesmo em CAVALEIROS DO ZODÍACO isso apareceu, embora talvez você não tenha percebido. Há um capítulo da série em que SAORI dá uns dias de folga a seus Cavaleiros. SEIYA vai ver Mino e as crianças no orfanato, numa manhã em que cai neve, e leva uma cesta de frutas - no inverno, legumes e frutas frescas são caras e costumam ser dadas de presente. SHUN e IKKI visitam o túmulo de seus pais. HYOGA vai ao zoológico dar um "oi" ao seu amigo urso polar. Nessa seqüência extremamente curta, eles saem da rotina das lutas e refletem hábitos típicos do Natal e do Ano Novo no Japão: o frio, os presentes e as visitas, inclusive a entes queridos que já se foram.

No Japão, até os personagens da Disney adotam costumes orientais

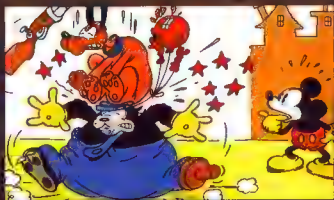
UM PRESENTE ESPECIAL

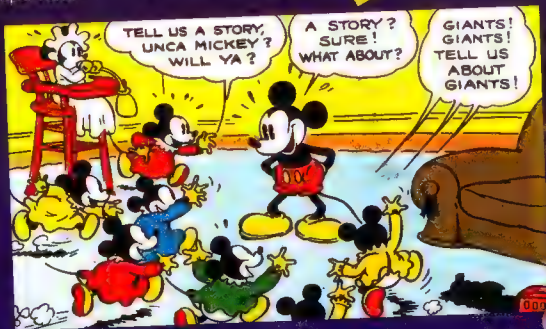
Na série ROBOTECH (MACROSS), exibida pela CNN, há um capítulo em que MINMMAY aguarda ÍCARO para a ceia de Natal, quando a cidade sofre um bombardeio. Na mesa há bolo e chá - no Ocidente costuma ser panetone e champanhe. Ao chegar, ÍCARO pede desculpas por não ter tido tempo para comprar um presente, mas a maior alegria para MINMMAY é vê-lo vivo. Sempre que você estiver lendo um mangá ou assistindo a um desenho japonês, preste atenção nos detalhes e nas ações dos personagens. Eles sempre vão refletir muito dos hábitos e da cultura dos japoneses, mesmo que de maneira discreta.

Cristiane A. Sato (Abrademi)

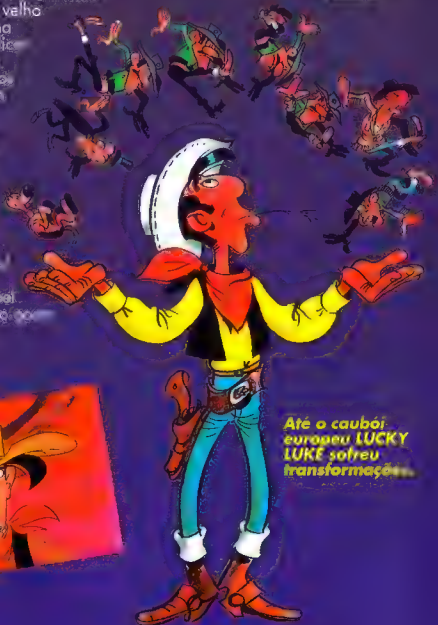
Sua avó curtia histórias em quadrinhos? Ótimo! Seu pai colecionava gibis? Perfeito! Dê uma olhadinha nas revistas dos velhos. Você vai perceber o quanto seu personagem favorito mudou. No início dos tempos, os vôos do **SUPER-HOMEM** não passavam de saltos gigantescos... e o **JOÃO BAFO-DE-ONÇA** se equilibrava sobre uma perna-de-pau! Como a gente, os personagens de quadrinhos também mudam. E a transformação vai muito além do visual! Os motivos podem ser diversos: censura, aceitação do público ou até arrependimento do autor. Quer uns exemplos?

Em 1950, o primeiro gibi brasileiro do PATO DONALD circulou com uma aventura típica do MICKEY. O eterno companheiro do camundongo, porém, respondia pelo nome de DIPPY. Era o mesmo trapalhão conhecido hoje como PATETA. Batizado DIPPY DAWG (dawg tem o mesmo som de dog, cachorro em inglês) por Walt Disney em 1932, ele foi apelidado DIPPY THE GOOF pelos americanos (goof quer dizer tolo, bobão) e virou simplesmente GOOFY por vontade popular. Aos tradutores nacionais não restou alternativa senão adaptar o novo nome pra PATETA (como você ficou sabendo na HERÓIS DO FUTURO nº 21)!

Ainda no universo Disney, as tiras de jornais criadas por Floyd Gottfredson na década de trinta mostravam a casa do MICKEY infestada de sobrinhos. Como dava uma tremenda mão-de-obra rabiscar tantos ratinhos, os artistas do estúdio combinaram que a prole seria reduzida a uma dupla: CHIQUINHO e FRANCISQUINHO. Os demais caíram no esquecimento... dos leitores e do tio!

A FALSA MORTE

Nos anos quarenta, quando o nazismo ameaçava dominar o mundo, os jovens Joe Simon e Jack Kirby deram vida a um super-herói

uniformizado com as cores da bandeira dos EUA, disposto a enfrentar os exércitos de Hitler. Em menos de dez edições, a revista de CAPITÃO AMÉRICA ultrapassou a marca de um milhão de exemplares vendidos por mês. Mas, terminada a Segunda Guerra, o justiceiro não viu mais utilidade pro seu escudo patriótico - afinal, o inimigo estava morto e enterrado. As motivações do CAPITÃO desabaram junto com o sucesso comercial. O herói "desapareceu" em um acidente aéreo no Atlântico Norte e a publicação foi suspensa em 1954. Dez anos mais tarde, a Marvel reviveu a glória dos vingadores mascarados. Era hora de tirar da gaveta o velho soldado. Restava uma dúvida ... como explicar que um sujeito dado como morto há tempos voltaria à ativa? Stan Lee, roteirista e editor, tentou convencer os fãs de que Steve Rogers, alter ego do herói, permaneceu em animação suspensa no interior de um bloco de gelo. E o papel aceitou! Conclusão: personagens de papel morrem e revivem ao gosto do freguês!

SEM FUMAÇA

Outra figura que enfrentou dificuldades de percurso foi LUCKY LUKE, o caubói solitário dos quadrinhos belgas. Fumante assumido desde sua criação em 1946, o pistoleiro teve de largar o vício pra ser exibido nos cinemas norte-americanos. O desenho animado infantil OS DALTONS A CAVALO, produzido pela Hanna-Barbera em 1983, apresentou a versão "politicamente correta" do personagem, cedendo à pressão dos grupos antitabaco. Acostumado a formar caveirinhas com a

Até o caubói europeu LUCKY LUKE sofreu transformações...

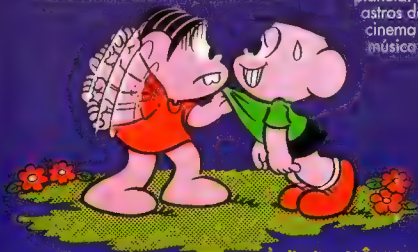
GARFIELD só não mudou na gordura.

fumaça de seu cigarro, o mocinho acabou vencido: em 1988, trocou definitivamente as baforadas por um inocente pedaço de capim - o que valeu ao autor, o desenhista Morris, uma medalha oferecida pela Organização Mundial de Saúde.

O SEGREDO REVELADO!

MÔNICA, a baixinha dentuça que aterroriza a vida dos meninos de seu bairro, não dá mole pro CEBOLINHA nem pro CASCÃO: descobre os "planos infalíveis" pra derrotá-la e surra impiedosamente os falsos amigos. Maurício de Sousa, o pai da turminha, publicou nos jornais em 1967 uma piada da qual provavelmente se arrependeu mais tarde - pois nela revela a origem da superforça da garotinha invocada. MÔNICA confidencia que seu encardido coelhinho de pelúcia, hoje chamado SANSÃO, leva um tijolo como recheio! A lendária energia da personagem, no entanto, permanece intacta nas histórias atuais. A ala masculina continua levando pancadas de efeito devastador - com ou sem o coelho. Faz de conta que a teoria do tijolo nunca foi posta em prática...

FOFO, MAS FEIOSO

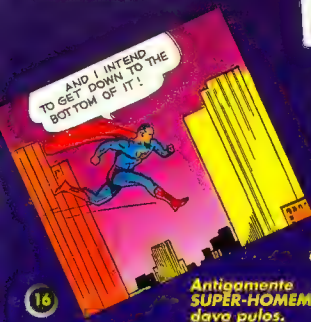
Todo ano, a revista norte-americana FORBES, especializada em economia, renova a lista das personalidades mais bem-pagas do planeta. Entre astros do cinema e da música,

À direita: MÔNICA dos anos sessenta.
À esquerda: MÔNICA atual.

Invariavelmente encontra-se o cartunista Jim Davis, criador do GARFIELD. O bichano comilão e mau-humorado rende milhões de dólares anuais em produtos de merchandising: camisetas, bonecos e bugigangas em geral. Pra alcançar esse status, o gatão teve de se submeter a uma verdadeira operação plástica, pois quando surgiu, em 1978, era feio de doer! Ou seja, fazia sucesso nos quadrinhos, tinha personalidade marcante e engraçada, mas faltava-lhe o apelo estético pra fazer as crianças do mundo todo correrem às lojas atrás de um GARFIELD de pelúcia.

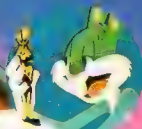
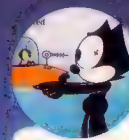
MARCHA, SOLDADO ...

A transformação do RECRUTA ZERO foi questão de sobrevivência. Quem pensa que o soldado preguiçoso sempre esteve sob as ordens truculentas do SARGENTO TAINHA está pra lá de enganado. O anti-herói - BEETLE BAILEY, no original - estreou nas tiras de quadrinhos em 1950 na forma de um pacato estudante universitário. Como poucos jornais na época se interessaram pelo trabalho, o desenhista Mort Walker quase teve o contrato rescindido pelo distribuidor. Uma mudança de curso botou as coisas em seus devidos lugares um ano depois: ZERO alistou-se no exército e conquistou a simpatia dos leitores. O autor confessa que cometeu outros enganos na evolução de suas criações - TAINHA, por exemplo, teve mulher e filhos. "Quando isto passou a ser um empecilho, simplesmente esqueci que sua família existia e a deixei no limbo", conta Walker na introdução do álbum O MELHOR DO RECRUTA ZERO, editado em português pela L&PM.

Marcelo Alencar

AND I INTEND TO GET DOWN TO THE BOTTOM OF IT!

Antigamente SUPER-HOMEM dava pulos.

CEM ANOS DE DESENHOS ANIMADOS

Muitos de vocês colocariam os CAVALEIROS DO ZODÍACO na lista dos desenhos preferidos. Dêem uma olhada nos desenhos inesquecíveis do colaborador Heitor Pitombo.

Muita gente está comemorando os cem anos do cinema sem se aperceberem de um detalhe importante, porém pouco divulgado. Antes que os irmãos Lumière, inventores propalados da sétima arte, pudessem mostrar ao que vieram, as primeiras projeções das quais se tem notícia utilizavam lanterna mágica, em vez do projetor, pra exibir ... desenhos animados. Animar ilustrações era uma maneira encontrada pelos primeiros cineastas de praticarem os fundamentos que permitiriam o surgimento do cinema. Portanto, a HERÓIS DO FUTURO pode ser considerada como um lançamento bem adequado, num ano em que a animação também completa um século. Por todo esse período, a arte dos desenhos animados evoluiu em progressão com outras manifestações artísticas e tem revelado - na maior parte das vezes de forma caricatural - que está antenada com os modismos e as condições sociais de cada época. Ao longo de todos esses anos, alguns animadores e criadores se destacaram dos demais e produziram maravilhas dignas de identificar culturalmente o nosso século. Se cada apreciador de animação tivesse o direito de dizer qual é o seu desenho predileto, certamente teríamos uma lista de centenas de obras. Como estou tendo a oportunidade que muita gente gostaria de ter, aqui listo os meus dez trabalhos favoritos do universo dos desenhos animados. Apesar de espelhar o meu gosto pessoal, escolhi fazer minha lista em ordem cronológica, caracterizando cada fase da história da animação com trabalhos que, certamente, serão lembrados para todo o sempre.

BRANCA DE NEVE E OS SETE ANÕES (1937)

Foi para ver este longa que entrei pela primeira vez num cinema. Produção milionária, que lançou o estilo Walt Disney de se levar fábulas para o universo dos desenhos animados, a princípio BRANCA DE NEVE foi orçado em quinhentos mil dólares, mas sua produção consumiu o triplo dessa quantia. Também pudera: nunca antes um filme de animação havia reproduzido tão bem os movimentos dos seres humanos e introduzido tantas técnicas diferentes ao mesmo tempo. Além de fabricar suas tintas próprias, os estúdios

Disney usaram, neste filme, a câmera multiplano, que criava a ilusão de bidimensionalidade Recurso que durou até a chegada da animação por computador.

FANTASIA (1940)

Outra realização monumental dos Estúdios Disney, que no entanto dividiu a opinião pública da época, devido a algumas cenas que chocaram até adultos Para este longa foram escolhidas determinadas peças eruditas populares (ou não), que serviram para que os animadores criassem pequenos filmes de animação correspondentes. Para a Tocata e Fuga, de J. S. Bach, foi feito um desenho repleto de imagens aleatórias de interpretação profundamente subjetiva. Para a Suíte do Quebra-Nozes, de Tchaikovsky, Disney animou diversos seres da floresta, que ganharam vida e expressão humana com muita graça. O que chocou de fato as platéias em todo mundo foram as seqüências nas quais podia-se ver a origem da vida até a extinção dos dinossauros, com muita crueza em A Sagração da Primavera, de Stravinsky, e o demônio devorando almas em Uma Noite no Monte Calvo, de Mussorgsky. Com o passar dos anos, o impacto negativo inicial de FANTASIA foi substituído por uma admiração profunda de todos que vivem ou trabalham com os desenhos animados em geral.

SUPERMAN (1940 - 1943)

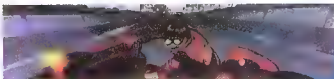
O homem de aço apareceu na telinha ou na telona de diversas maneiras, tanto em desenhos animados como em seriados de TV e longas para o cinema. Muitos acham que o papel desempenhado por Christopher Reeve no cinema representou a melhor expressão criada para o personagem em todos os tempos. No entanto, os desenhos animados produzidos

pelos estúdios Max Fleischer, de 1940 e 1943, chegaram a rivalizar em termos de técnicas de animação com os melhores trabalhos de Walt Disney. Ainda, por cima, eles tiveram o bom gosto de incorporar a influência do cinema expressionista da época, com uma iluminação cheia de jogos de sombra e contrastes claro-escuro. Com tudo isso, esses desenhos produzidos pela Universal são exibidos até hoje no Cartoon Network e ainda se mostram profundamente atuais.

SPEED RACER (1967)
Até hoje, mesmo depois do sucesso dos CAVALEIROS DO ZODÍACO, SPEED RACER ainda é uma das mais adoradas séries de animê já produzidas em todos os tempos O personagem já chegou até aos gibis, mas o quente da carreira do automobilista são os desenhos animados realizados nos primeiros anos de produção do seriado. Foram neles que o telespectador começou a se identificar com o drama que era a relação de SPEED com seu irmão "desaparecido", que vive incógnito e mascarado como o CORREDOR X. SPEED RACER, além de todos esses predicados, foi o primeiro desenho animado feito no Japão que virou sucesso nos Estados Unidos.

YELLOW SUBMARINE (1969)
O desenho animado de George Dunning, que tinha os BEATLES (animados) como os protagonistas de uma guerra contra os nefastos Blue Meanies, influenciou toda uma geração. Foi neste filme que se popularizou o estilo psicodélico de se realizar filmes de animação, em contraposição ao que era imposto pelos estúdios Warner, Disney e Hanna-Barbera para TV e cinema. Dunning, para fazer esta que é sua obra-prima, inspirou-se nas cores e no estilo de artistas como Marc Chagall.

FRITZ THE CAT (1972)
Apesar de ter feito trabalhos como a série original do HOMEM-

ARANHA e AMERICAN POP, foi com FRITZ THE CAT que Ralph Bakshi se impôs como animador perante uma platéia que não curtia necessariamente desenhos animados. Poucas vezes antes, na história dos cartuns, temas adultos como o sexo, as drogas e a contracultura foram retratados de maneira tão crua. Ao mesmo tempo em que conquistou crítica e público, Fritz passou a fazer tanto sucesso, que a ira de seu criador, o desenhista underground Robert Crumb, notadamente avesso a badalações, manifestou-se da forma mais dura possível. Num gibi lançado pouco tempo depois do filme, o artista narrou cruelmente a morte do gato safado.

UMA CILADA PARA ROGER RABBIT (1988)

Este filme representou o casamento ideal entre os filmes live-action e a animação. Como nunca antes na história do cinema, os personagens desenhados de ROGER RABBIT tinham consciência de que eram desenhos, mas conviviam tranqüilamente com os seres humanos normais nos estúdios das grandes produtoras da realidade fictícia narrada em seu roteiro. Uma Cilada ... também representou um marco, pois além de introduzir o personagem título e sua esposa JESSICA RABBIT, uma das mais sensuais criações da indústria em todos os tempos, teve a participação de quase todos os personagens mais marcantes dos estúdios Disney e Warner, além de BETTY BOOP e do PICA-PAU, entre outros. São memoráveis as seqüências que juntam DONALD & PATOLINO e MICKEY & PERNALONGA.

AKIRA (1988)

Este clássico da animação japonesa é um dos melhores filmes de ficção científica dos últimos dez anos. Em termos de crueza das cenas desbanca de longe o Fantasia de Disney. Baseado na obra em quadrinhos de Katsuhiro Otomo, este desenho tornou-se o mais caro já produzido no Japão - custou 6,3 milhões de dólares. Isso tudo foi gasto devido aos inúmeros recursos de computação gráfica que são marca registrada da produção, coisa que nunca havia sido feita antes na história da animê. O filme é tão violento que começa e

termina da mesma maneira: com a explosão de uma bomba atômica.

OS SIMPSONS (1989)

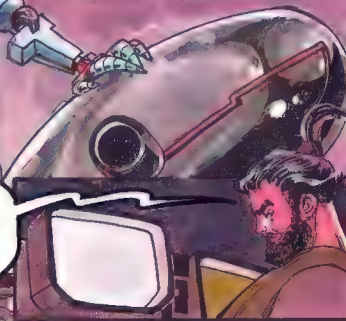
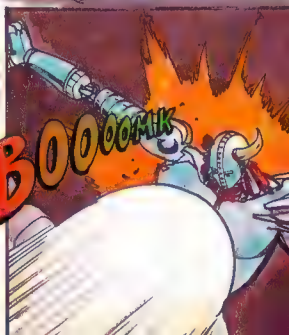
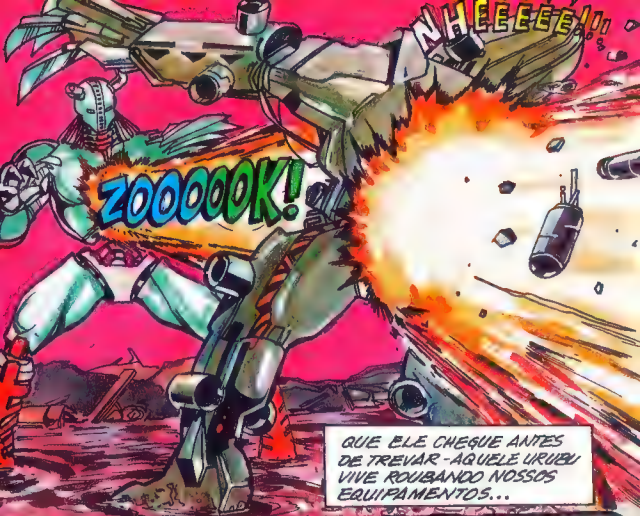
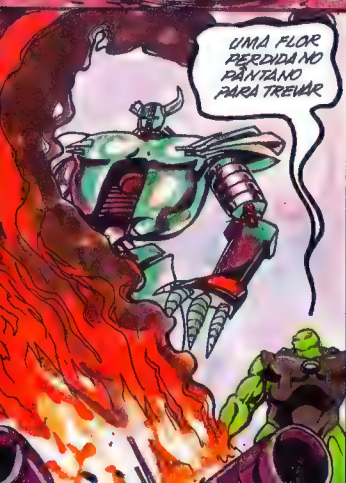
Matt Groening pode ser considerado como o animador mais criativo e revolucionário dos tempos modernos. Os SIMPSONS são os personagens de ficção que melhor representam a família americana, com todas as suas obsessões consumistas e conflitos pitorescos. Apesar de ser pobre em termos de recursos técnicos de animação, a série tem roteiros de qualidade insuperável, que são uma verdadeira crônica de nossas vidas e costumes. Não há quem não conheça nenhum pai como HOMER ou um dono de grande empresa como o inválido MONTGOMERY BURNS.

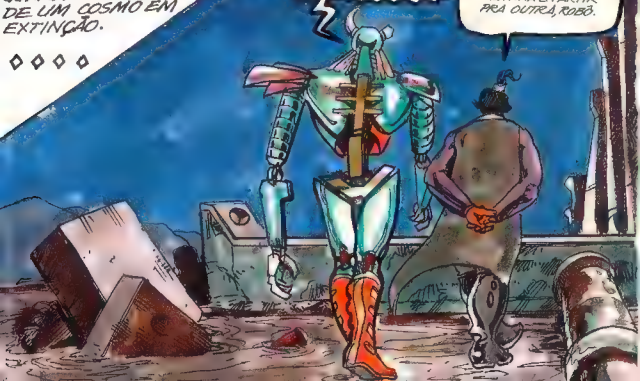
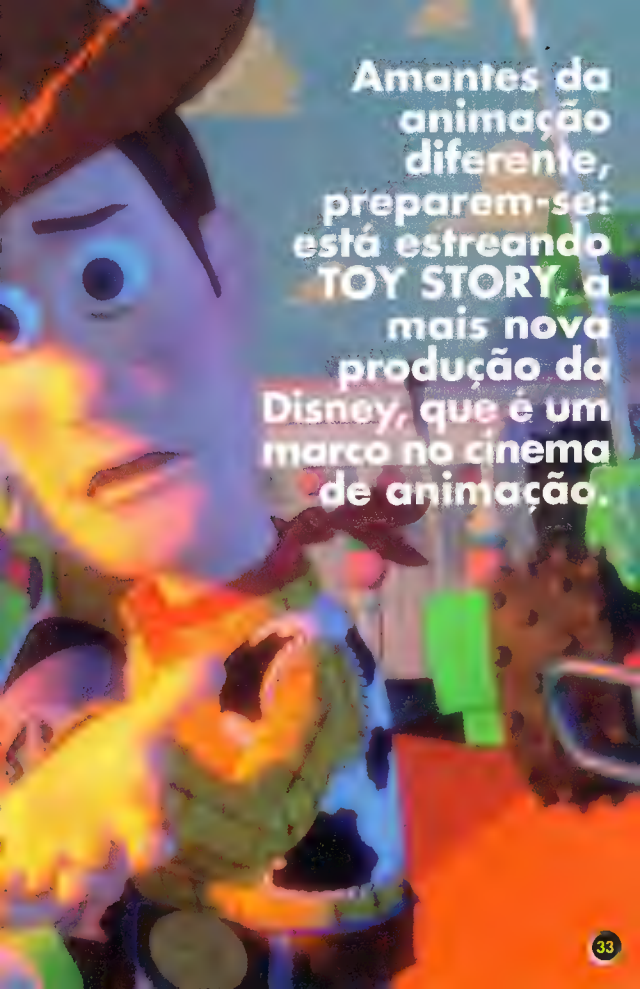
BATMAN ADVENTURES (1992)

Herdeira direta dos trabalhos de Max Fleischer com o SUPER-HOMEM nos anos quarenta, esta série possui o mesmo clima noir que é, por sinal, muito mais adequado às aventuras do HOMEM-MORCEGO. Criada por novos animadores, como Bruce Timm e Paul Dini, BATMAN ADVENTURES, no entanto, representa bem a tradição de adaptações do cruzado encapuzado para o cinema e TV. Tanto que gente como o desenhista de quadrinhos David Mazzucchelli acha que os novos desenhos representam a verdadeira face do Morcegão. Agora é a sua vez! Faça também a sua lista.

Heitor Pitombo

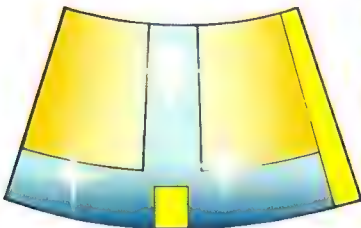
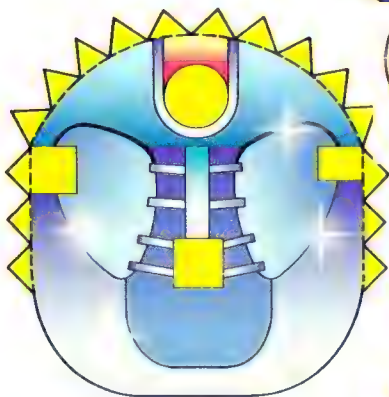
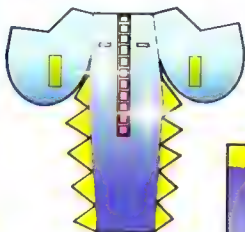
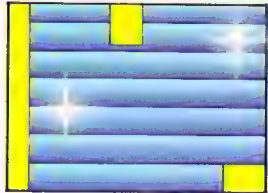
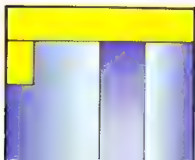
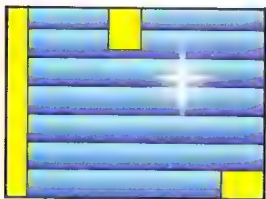
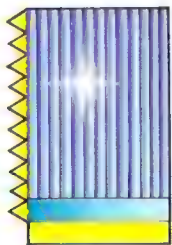
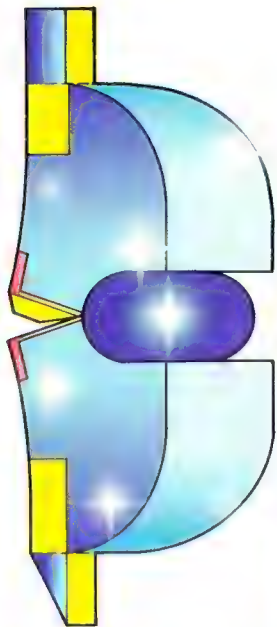
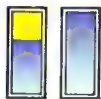
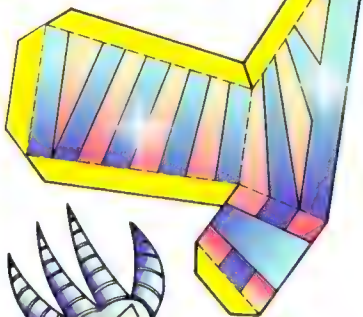
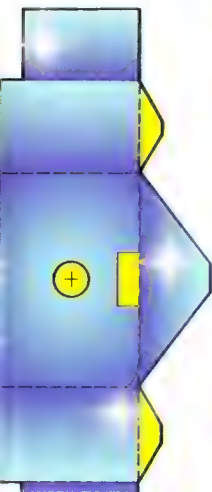
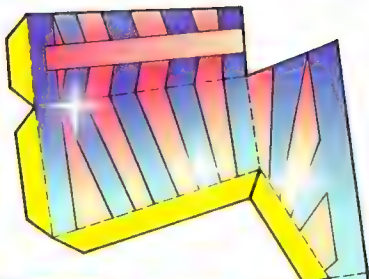
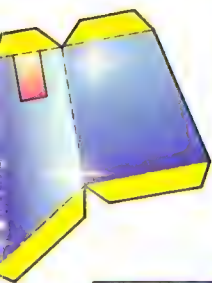
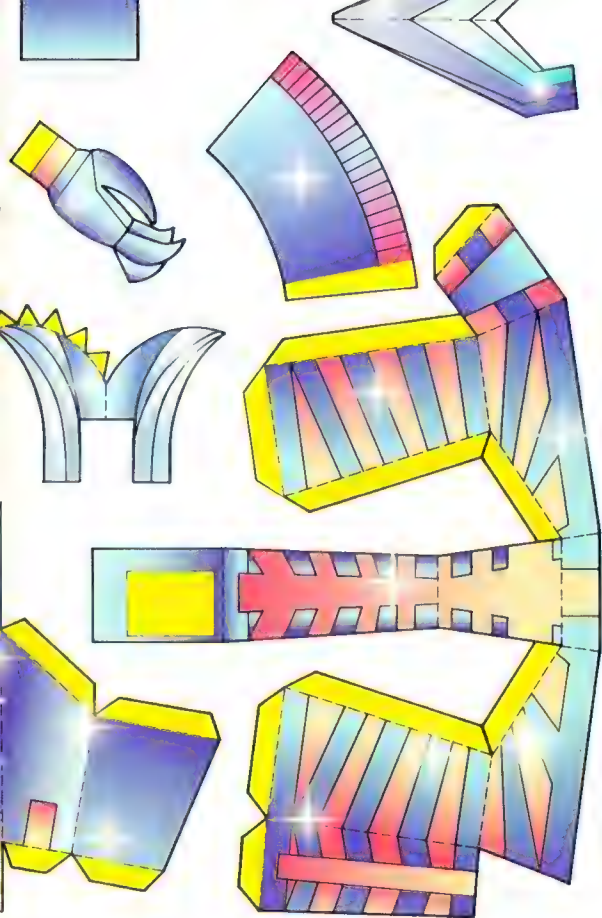
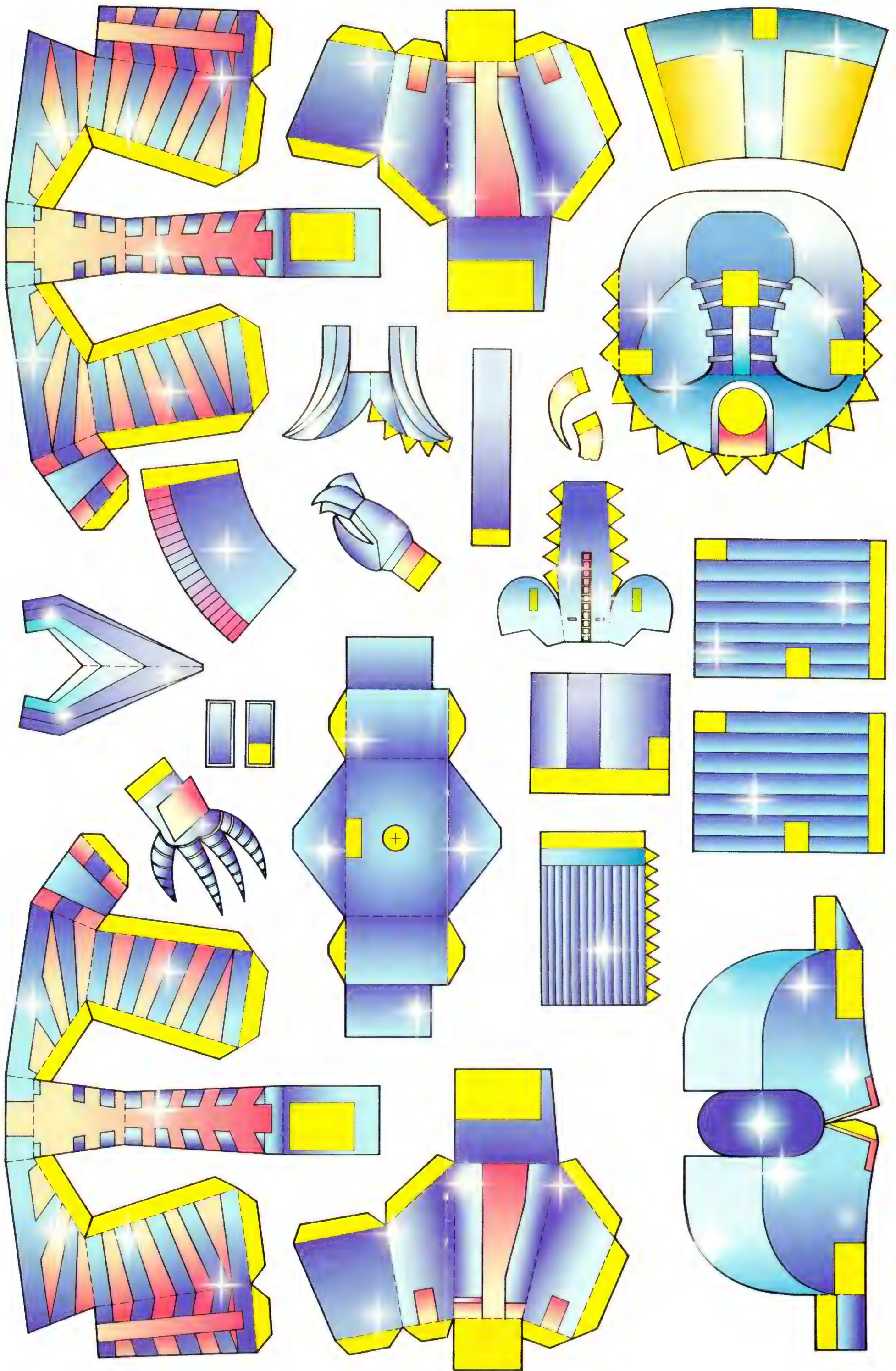
FACES OF
GODZILLA
O REI DOS MONSTROS
1963
1964
1984
1974
1968
1954
1994
1955
1989
1965
1967

ROBÔ
SAGE & KLEBS
A SONDA CAPTOR-9 ESTÁ PERDIDA EM SUA MISSÃO DE RECONHECIMENTO NO ASTERÓIDE SILLE-III. O QUE FAREMOS Mr. GO?
NÃO SE PREOCUPE, SUCHI PERIATT. A ATMOSFERA DO ASTERÓIDE É ÁCIDA DEMAIS. FOMOS OBRIGADOS A MANDAR O ROBÔ, MODELO FÚRIA, NA MISSÃO RESGATE. ALIÁS, JÁ DEVE ESTAR LÁ.
AAHUU!
POSSO GARANTIR QUE SUA SONDA VOLTARÁ INVICTA.
BOOOOOMK

NHEEEEEE!!!
ZOOOOOK!
QUE ELE CHEGUE ANTES DE TREVAR - AQUELE URUBU VIVE ROUBANDO NOSSOS EQUIPAMENTOS...
UMA FLOR PERDIDA NO PÂNTANO PARA TREVAR
UM ROBÔ-FÚRIA E UMA SONDA CARREGADA DE PLATINA IRÃO ME RENDER UM ANO DE FLUIDO ALIMENTAR...
INIMIGO TREVAR!

ROBÔ, NÃO É BOBO.
SABE QUE OLHO DE TREVAR FOI ROUBADO DE UMA DRUIDA... DNA POSITIVO.
NOOOK!
AH! AH! SEU RAIO FUNCIONA SÓ CONTRA CORPOS DE DNA POSITIVO. SEM CHANCES...
MISERÁVEL! EU VOLTO PRA TE ROUBAR OS PARAFUSOS!
Mr. GO, O ROBÔ ACABA DE CHEGAR DA MISSÃO.
O QUÊ?

PELAS MONTANHAS DE HORÔS! ERA PRA TRAZÊ-LA SEM UM ARRANHÃO!
ROBÔ TROUXE SONDA JÁ COMPACTADA!
AQUI, CHIP IMPLANTADO PARA DESFIGURAR PROJETO INICIAL
ENTÃO, AQUELE PERIATT!!!
CANALHA!
O PROJETO É MEU E MUDO QUANDO QUISER. O ASTERÓIDE SILEX-III NÃO SERVE A NOSSOS PROPÓSITOS.
VAI SE ARREPENDER!
NO MUNDO DE GRASBAR OS SERES VIVEM EM CONFRONTO PARA A EXPLORAÇÃO DO ESPAÇO. EM MEIO À SUJEIRA DA COMPETIÇÃO UM ROBÔ-FÚRIA GUARDA A INGENUIDADE DE UM COSMO EM EXTINÇÃO.
PERIATT VAI FICAR CONGELADO NO BOX ATÉ QUANDO?
VAMOS VENDER AQUELA SUCATA DE PLATINA E PARTIR PRA OUTRA, ROBÔ.

TOY STORY

TOY STORY

Amantes da animação diferente, preparem-se: está estreando TOY STORY, a mais nova produção da Disney, que é um marco no cinema de animação.

Amantes da animação diferente, preparem-se: está estreando TOY STORY, a mais nova produção da Disney, que é um marco no cinema de animação.

Não é animado com bonecos à Jim Henson, nem com massinha como Mr. Bogus. TOY STORY é o primeiro longa-metragem inteiramente criado por animação computadorizada, numa ambiciosa e emocionante criação conjunta do Departamento de Animação da Walt Disney e da Pixar, a produtora pioneira em animação por computador. Usando uma nova geração de programas de tecnologia de ponta, TOY STORY apresenta uma animação tridimensional única, com uma qualidade e detalhes jamais vistos nos desenhos animados tradicionais. Situado em um universo onde os brinquedos têm vida própria quando as pessoas não estão presentes, TOY STORY leva o público a uma viagem fantástica, vista pela ótica de dois brinquedos rivais: WOODY, um caubói, e BUZZ LIGHTYEAR, o boneco de ação espacial mais incrível jamais fabricado. BUZZ acha que não é um brinquedo, mas um verdadeiro intrépido defensor das galáxias enviado para salvar o universo do maligno imperador Zurg. Além de WOODY e BUZZ, outros personagens de brinquedo compõem o elenco do filme: SLINKY, o cãozinho flexível de WOODY; o esquentado MR. POTATO HEAD (Cabeça de Batata); REX, um dinossauro inseguro; HAMM (Porquinho), um cofrinho teimoso; e BO-PEEP (Beth), a paixão de WOODY. Sem contar com os personagens "humanos" do filme, como o garoto ANDY e seu terrível vizinho SID, cuja principal diversão é remontar os brinquedos que encontra pela frente. Pra piorar, SID vem acompanhado de seu cão SCUD (Brutus), que tem como hobby favorito comer os brinquedos que seu mestre joga fora. Além desses, tem ainda os BRINQUEDOS MUTANTES DE SID, um bando de brinquedos desmontados e remontados em combinações grotescas.

A HISTÓRIA

WOODY sempre foi o brinquedo favorito de ANDY, um garoto de seis anos, que nem desconfia que seus brinquedos têm vida própria quando ele não está por perto. A vida de WOODY, porém, irá mudar com a chegada de BUZZ. Além de monopolizar toda a atenção de ANDY e tornar-se de imediato um de seus brinquedos favoritos, BUZZ insiste que não é um brinquedo e sim um defensor espacial que acaba de aterrissar num planeta estranho. WOODY arma um plano pra se livrar de BUZZ, porém o tiro sai pela culatra e ele acaba perdido no mundo exterior, com o rival como seu único

companheiro. Unindo-se na tentativa de encontrar o caminho de casa, os dois embarcam numa aventura que os leva ao Pizza Planet, uma lanchonete galáctica, e os deixa nas garras do sádico SID. Somente juntando as forças eles poderão se safar. TOY STORY foi criado e dirigido pelo premiado JOHN LASSETER. O músico e compositor premiado com o Grammy, Randy Newman, responde pela trilha sonora. A equipe da Pixar criou um software original prá dar conta dos desafios técnicos do filme. Para fazer crer que os brinquedos têm vida e respiram de verdade, sua anatomia, expressões e movimentos foram cuidadosamente pesquisados e testados. E, durante a produção, a Pixar criou um estúdio de filmagem digital - incrível banco de dados de milhares de bonecos digitais, texturas e imagens. O resultado é uma caricatura do mundo, onde as formas são estilizadas, porém as texturas são realistas. A Disney e a Pixar já se associaram no passado e compartilharam um Oscar técnica especial da Academia, em 1992, pela invenção conjunta do CAPS (um processo computadorizado de pós-produção de animação), sua contribuição para A Bela e a Fera (Beauty and the Beast) e para a arte da animação como um todo. E vem mais novidades das duas empresas na realização de mais dois filmes. Enquanto não chegam os outros, vamos dar uma conferida em TOY STORY, cujo lançamento nacional está marcado pra janeiro!

Otacílio d'Assunção

EDITORAS AMERICANAS

As fábricas de heróis

As editoras norte-americanas de história em quadrinhos são as maiores do mundo no ramo e, hoje, 80% desse mercado é dominado por seis gigantes: MARVEL, DC COMICS, IMAGE, DARKHORSE, ACCLAIM/VALIANT e MALIBU. Agora, você vai conhecer um pouquinho de cada uma cortesia de HERÓIS DO FUTURO!

MARVEL

A Marvel detém cerca de 36% do mercado americano de HQs e, há anos, é a empresa líder no ramo. A editora nasceu como uma das inúmeras microempresas de Martin Goodman em 1939, ano de lançamento de sua primeira revista, a Marvel Comics, onde estrearam o PRÍNCIPE NAMOR e o TOCHA HUMANA. Durante muitos anos, a Marvel ficou conhecida como Timely-Atlas, a maior editora de Goodman, e só ganhou seu nome atual na década de sessenta, quando Stan Lee e Jack Kirby estabeleceram as raízes do universo habitado pelo QUARTETO FANTÁSTICO, HOMEM-ARANHA, X-MEN, HULK, THOR, etc. Quando a editora diversificou sua área de atividades, passando a produzir desenhos animados e videogames, mudou seu nome de Marvel Comics Group para Marvel Entertainment Group. Hoje, a Marvel pertence ao grupo Universal/New World Pictures.

DC COMICS

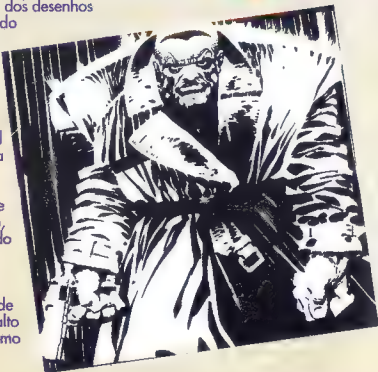
A DC foi fundada em 1935 pelo major Malcolm Wheeler-Nicholson, mas o grande responsável pelo nascimento e expansão de seu universo foi o editor Harry Donnenfeld. A companhia foi batizada com a sigla da revista que lançaria em janeiro de 1937, Detective Comics, mesmo título em que surgiria o BATMAN pela primeira vez. Seus personagens mais conhecidos são os super-heróis mais antigos na ativa, tendo ultrapassado os cinqüenta anos de idade: SUPER-HOMEM, BATMAN, MULHER-MARAVILHA, FLASH, ARQUEIRO VERDE, etc. Durante quatro décadas, a DC chamou-

National Periodical, retomando seu nome original apenas no final dos anos setenta. Hoje, a editora ocupa cerca de 19% do mercadoamericano e publica, além dos tradicionais heróis, duas linhas famosas de HQ, muitas vezes confundidas com editoras independentes: VERTIGO, especializada em terror, misticismo e suspense, e MILESTONE, um universo habitado por heróis negros e latinos. A DC pertence ao grupo Time-Warner, o que facilita em muito o lançamento de filmes como, por exemplo, BATMAN ETERNAMENTE.

IMAGE

A Image foi fundada no final de 1991 por Todd McFarlane, Jim Lee e outros quatro desenhistas famosos que se desentenderam com a Marvel numa questão de direitos autorais. Na Image, o criador tem direitos totais sobre seus personagens, assim como sobre os lucros obtidos com eles. Inicialmente, a editora se caracterizou pela predominância dos desenhos sobre a história em si, produzindo aventuras com ação ininterrupta do começo ao fim. No ano passado, vários escritores de renome, como Marv Wolfman e Chuck Dixon, foram chamados para desenvolver histórias mais elaboradas, equilibrando o nível entre texto e imagem. A mais nova das gigantes, a Image surpreendeu ao abocanhar o terceiro lugar entre as editoras em tão pouco tempo, respondendo por cerca de 15% do mercado americano.

DARKHORSE

A Darkhorse surgiu na década de oitenta, publicando material de alto reconhecimento pelo público, como GRENDEL e CONCRETO, e se especializando em transformar

edita alguns títulos que eram publicados pela extinta First Comics, como Badger e Nexus, e abriga o selo Legend, pertencente a FRANK MILLER, JOHN BYRNE, MIKE MIGNOLA e MICHAEL ALLRED. Essa editora é responsável por preciosidades como LIBERDADE (Give me Liberty), HARD BOILED, SIN CITY e HELLBOY, e também é o berço do personagem MÁSKARA, que foi parar no cinema em 1994. A Darkhorse domina cerca de 7% do mercado americano e já se arriscou a produzir longas-metragens, como o assustador DR. GIGGLES - ESPECIALISTA EM ÓBITOS.

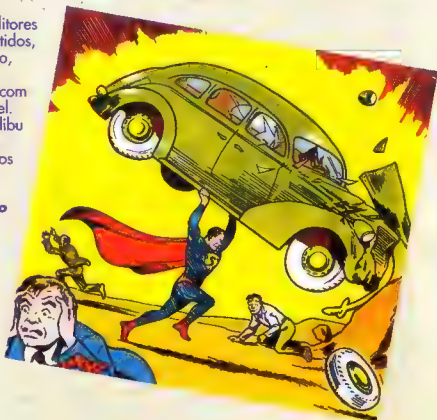
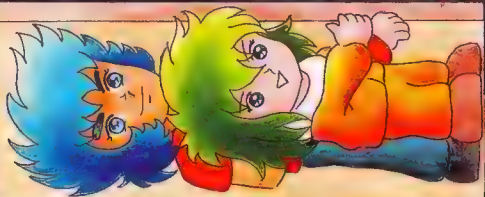
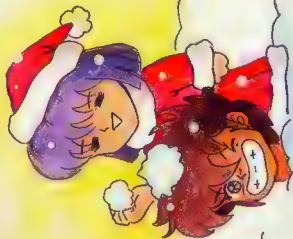
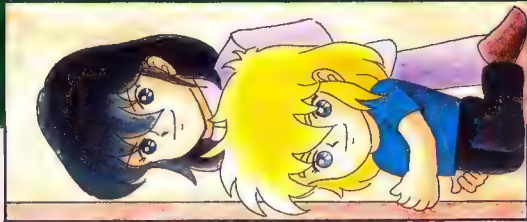
ACCLAIM/VALIANT

A Valiant foi fundada por Jim Shooter, ex-editor-chefe da Marvel, pouco depois que foi mandado embora pelo fiasco em GUERRAS SECRETAS II, e hoje é responsável por quase 6% do mercado americano. Shooter chamou gente de nível para trabalhar com ele (David Michelinie, Bob Layton, Barry Windsor-Smith, Bart Sears) e passou a publicar aventuras de velhos heróis renovados, como SOLAR e MAGNUS ROBOT-FIGHTER, e personagens inéditos, comc NINJAK. Em 1993 e 1994, a Valiant lançou um crossover com a Image, intitulado BLOOD BROTHERS, com a intenção de impedir a queda de suas vendas. Não deve ter dado certo, pois a editora foi comprada há menos de um ano pela Acclaim,

conhecida empresa do ramo de videogames. Entre os recentes sucessos da Acclaim/Valiant, podemos destacar MAGIC: THE GATHERING, quadrinização de um famoso jogo de RPG, e BIRTHQUAKE, o crossover que definiu os novos rumos do universo Valiant.

MALIBU

A Malibu foi fundada no final da década de oitenta e já publicou de tudo, da bioquadrinização do conjunto BLACK SABBATH a revistas inspiradas em seriados televisivos, passando pela HQ pornô. Inicialmente, a editora se dividia em três selos: Malibu, Eternity e Adventure Comics, logo fundidos em um único. Em 1992, a Image usou as gráficas dessa editora californiana para imprimir gibis de altíssima qualidade visual, e o mundo passou a dar mais atenção ao nome Malibu. No mesmo ano, inspirada pelo sucesso da Image, a Malibu desenvolveu o Ultraverso, uma linha de novíssimos heróis criados por gente famosa como Gerard Jones, Norm Breyfogle e George Pérez. Numa recente investida, a poderosa Marvel comprou a Malibu e passou a imprimir suas revistas na cobiçada gráfica da Califórnia. Apesar da compra, os antigos editores da Malibu foram mantidos, bem como o Ultraverso, agora reforçado por constantes crossovers com os personagens Marvel. Mesmo sozinha, a Malibu domina quase 3% do mercado de quadrinhos norte-americano.

Mario Luiz C. Barroso

UM CARTÃO DE NATAL PARA VOCÊ MONTAR

2
INSTRUÇÕES DE MONTAGEM
Cole as 3 peças em cartolina, color plus ou canson.
Cole
Dobre para cima (montanha)
Dobre para baixo (vale)
Corte com estilete ou tesoura
HERÓIS DO FUTURO
3

CORTO MALTESE

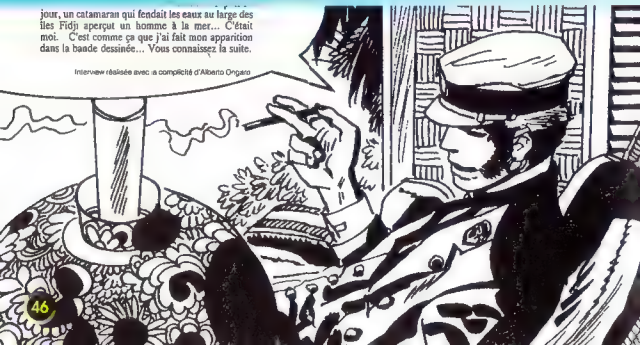
Um herói em busca de aventuras!

CORTO MALTESE nasceu em La Valletta, na ilha de Malta, em 10 de julho de 1887, filho de Ninã de Gibraltar, uma cigana, e um marinheiro bretão. O personagem é um marinheiro aventureiro que não se contenta em permanecer muito tempo em um só lugar e passa sua vida viajando por mares, sempre à procura de uma nova ilha. Foi publicado pela primeira vez nas páginas da revista Sgt. Kirk, em junho de 1967. Criado pelo desenhista italiano Hugo Pratt (1927-1995), o herói fez sua estréia nas histórias em quadrinhos em uma longa aventura chamada A Balada do Mar Salgado, com 165 páginas.

História inédita de CORTO MALTESE no Pacífico (1994)

Ambientado nos mares do Sul e na América Centro-Meridional, do Caribe à Argentina, também vamos encontrá-lo na China, na Irlanda e em alguns países europeus. CORTO MALTESE é um personagem libertário e anarquista, que ama a aventura pela aventura e não fica muito tempo no mesmo lugar. Considerado o último herói romântico das histórias em quadrinhos modernas, suas aventuras são resultados de profundas pesquisas e das muitas viagens ao redor do mundo realizadas pelo autor. A amizade e o senso de justiça são as fortes características que marcam profundamente o herói. Em muitas das suas aventuras é comum encontrá-lo em guerras nas trincheiras ao lado dos justos, liderando grupos minoritários em movimentos revolucionários, como os dos rebeldes irlandeses e dos somalis, dos guerrilheiros mongóis e até dos cangaceiros no Nordeste brasileiro. O Brasil está presente em muitas aventuras de CORTO MALTESE, principalmente a Bahia, onde Pratt viveu durante algum tempo. Suas constantes participações em conflitos por todo o mundo fizeram com que muitos pensassem que CORTO MALTESE havia sido morto durante a Guerra Espanhola. Mas o autor desmentiu imediatamente: "CORTO MALTESE não morrerá". A popularidade do personagem o levou aos palcos em uma adaptação teatral. No cinema, foi realizada uma série de curta-metragem em semi-animação exibida

jour, un catamaran qui fendait les eaux au large des îles Fidji aperçut un homme à la mer... C'était moi. C'est comme ça que j'ai fait mon apparition dans la bande dessinée... Vous connaissez la suite.

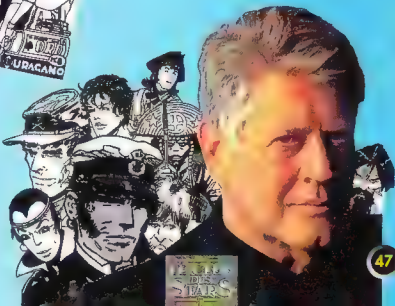
Interview réalisée avec la complicité d'Alberto Ongaro

durante dois anos pela TV italiana. Ele é citado nos filmes de BATMAN e Hannah e Suas Irmãs de Wody Allen. O cineasta Hector Babenco possui um projeto para filmar CORTO MALTESE. Em 1983, o herói ganhou uma revista homônima, que além das histórias em quadrinhos publica também reportagens de viagens e aventuras por todo o mundo. A última aventura de CORTO MALTESE tem o título de Os Escorpiões do Deserto: Brisa do Mar. Suas aventuras foram publicadas pelas mais importantes editoras de quadrinhos de vários países.

HUGO PRATT

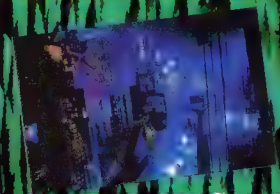
Em 1969, durante o V Salão Internacional de Histórias em Quadrinhos de Lucca, na Itália, Hugo Pratt conhece o editor da revista semanal francesa Pif. Numa viagem de trem de Gênova a Paris, o desenhista decide optar por CORTO MALTESE como seu principal personagem. Não poderia imaginar que essa escolha iria levá-lo a tornar-se um dos maiores autores do quadrinho moderno. A escolha do personagem também agradou muito aos editores franceses. Em 1970, acontece a estréia de Pratt e CORTO MALTESE para o público francês, com a história Tristan Bantam, depois seguem Rendez-vous à Bahia, Samba avec tir fixe, L'aigle du Brésil e não param mais. A tiragem e a periodicidade da revista francesa contribuíram muito para a popularidade de CORTO MALTESE e das histórias de Pratt, além de torná-lo um autor conhecido. Em apenas um ano, após a sua estréia no mercado editorial francês, Hugo Pratt passa a ser considerado pelos especialistas um dos três ou quatro mais importantes desenhistas do mundo. O sucesso de CORTO MALTESE na França repercute na Itália, conquista a Holanda e explode em toda Europa. Hugo Pratt encontra na França, no início dos anos setenta, um clima muito estimulante para a realização das histórias em quadrinhos. Deixa Gênova e se estabelece em Paris. Pratt continua realizando suas viagens pelo mundo, assim como CORTO MALTESE faz em suas aventuras. Às vezes chega-se a confundir o autor com o personagem e assim pouco a pouco ele foi se tornando também um legendário personagem.

Muitos desenhistas, como uma espécie de homenagem e admiração ao desenhista Pratt, passaram a incluí-lo em suas histórias em quadrinhos, entre eles Milo Manara, que foi seu parceiro na história Tutto Ricominciò Con Un' Estate Indiano, com texto de Pratt, em 1983. Em 1992, Hugo Pratt publicou a última aventura de CORTO MALTESE.

Wagner Augusto

ACIMA : primeira página da história A Balada do Mar Salgado de CORTO MALTESE (1967)
ABAIXO : Primeiro personagem de Hugo Pratt na Itália (1945)
DIREITA : Hugo Pratt

MAKING OF

BATMAN FOREVER

Pra quem assistiu ao BATMAN FOREVER deu para perceber que o terceiro filme da série veio cheio de novidades. Não só o diretor Joel Schumacher, mas também toda Gotham City foi transformada, um novo Batmóvel foi criado, Val Kilmer substituiu Michael Keaton no papel do BATMAN, além, é claro, da inclusão de ROBIN. No filme, além do grande esforço em transformar os atores em personagens de quadrinhos através de maquiagem pesada e roupas extravagantes, todo um cenário mágico de maquetes foi montado para passar o clima gótico de Gotham, e uma infinidade de [illegible] e ilusões criadas por [illegible] computação gráfica. O filme teve no total 250 tomadas com esses efeitos. Mais de onze empresas desenvolveram tecnologias para a realização dos [illegible] do filme.

Pintura em painéis, imagens geradas em computação e maquetes de edifícios foram usadas em conjunto para criar a atmosfera [illegible] da nova Gotham City. Muita fumaça foi usada durante a gravação das tomadas aéreas de Gotham, pra dar um clima sombrio e realçar as cores usadas na iluminação dos cenários.

separando BATMAN de ROBIN.
plataforma móvel,
asa foi
algumas versões em miniatura.
a toda velocidade.

FANZINES

Faça você mesmo!

O NATAL NOS GIBIS E
DESENHOS ANIMADOS

sebos, lojas especializadas em livros e gibis antigos, é possível encontrá-la. Por aqui, em dezembro de 1983, a Abril lançou a edição GRANDES HERÓIS MARVEL nº 7, somente com histórias sobre o Natal, envolvendo os seguintes personagens: HOMEM-ARANHA, QUARTETO FANTÁSTICO, CAPITÃO AMÉRICA, VINGADORES, HULK, SURFISTA PRATEADO e DEMOLIDOR. Até o sanguinário LOBO já teve sua história de Natal. Bem ... a seu modo, é claro. Acontece que em LOBO ESPECIAL PARAMILITAR DE NATAL, ele é contratado pelo Coelhinho da Páscoa pra assassinar o Papai Noel. Essa aventura maluca, uma das melhores do personagem, produzida em 1991, inexplicavelmente não foi publicada por nenhuma das duas editoras que lançaram o LOBO no Brasil (Globo e Abril Jovem). Na revista Novos Titãs nº 116 (novembro/1995), os leitores podem [illegible] bela história, na qual os ligeirinhos WALLY WEST (o FLASH atual) e JOEL CICLONE (tema da HERÓIS DO FUTURO nº 108) vêem de perto o clima que rola no dia de Natal. Mas a grande surpresa pinta nas últimas páginas, quando aparece BARRY ALLEN, o FLASH original, que morreu na saga CRISE NAS INFINITAS TERRAS (HERÓIS DO FUTURO nº 9). Ou seja: vem novidade por aí! CALVIN, o pirralho mais querido dos quadrinhos não podia ficar de fora. Em suas cartas pra Papai Noel ele costuma pedir presentes muito loucos, como um lança-chamas, por exemplo. No seu primeiro livro lançado no Brasil, CALVIN E HAROLDO, da Editora Cedibra (ainda é possível achá-lo em alguns sebos), há uma das tiras de Natal mais bonitas da dupla, em que a amizade deles é mostrada com uma sinceridade própria das crianças. Ainda existem várias outras histórias de Natal muito legais. Se você se liga no espírito de Natal, corra atrás delas. Com sorte, vai encontrar algumas. Certamente, [illegible]

Sidney Gusman

45 ANOS DE CHARLIE BROWN

Alguém aí conhece um cachorro que tenha vivido 45 anos? A HERÓIS DO FUTURO pode dizer que conhece. E muitos de vocês, se puxarem da memória, também vão lembrar.

Aliás, muita gente vai lembrar desse cachorro apenas como uma figura estampada em camisetas, embalagens de sabonete, toalhas ou adesivos de pára-brisas de carros. O beagle SNOOPY, no entanto, não é todo o tempo esse cachorro vulgar que vende coisinhas. É um dos personagens mais cativantes e, sem dúvida, o mais interessante da turma de CHARLIE BROWN, criada pelo americano Charles Schulz no outono de 1950. Personagens de cabeças grandes e redondas, todos fracassados, pessimistas ou estupefatos demais frente ao mundo, os PEANUTS (MINDUIN, no Brasil) são uma turma de crianças complicadas que vive espalhada por bases improvisadas de um jogo de beisebol. Formam um time que nunca vence. "Eu observava que muitos cães da vizinhança pareciam mais espertos do que as crianças a quem pertenciam", escreveu Charles Schulz em 1975. Foi aí que entrou em cena o cachorro da turma, o existencialista e sábio SNOOPY.

A TURMA TODA

Pra quem não os conhece, eles poderiam ser descritos, superficialmente, assim: CHARLIE BROWN veste sempre uma camisa com traços em ziguezague. Filho de um barbeiro, é tímido, inseguro e tem vocação para o fracasso. Seu time de beisebol já perdeu pelo inacreditável escore de quarenta a zero

(Schulz diz que esse placar não é tão inacreditável assim: seu próprio time de infância já havia perdido dessa forma). Além de CHARLIE, há LINUS, dependente de um cobertor velho que arrasta pelo bairro; sua irmã LUCY, a xarope da turma; SCHROEDER, o mais jovem admirador de Beethoven de que se tem notícia; PIG PEN, que não gosta de tomar banho; VIOLETA, a amiga fofoqueira de LUCY; e WOODSTOCK, um passarinho que não larga do SNOOPY.

SNOOPY X GARFIELD

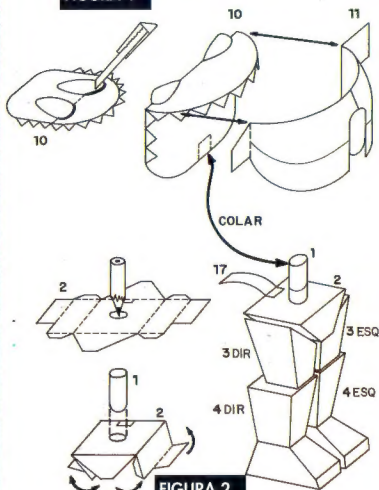
Publicada em setenta países e 2012 jornais, CHARLIE BROWN fez de Schulz um dos homens da área artística mais ricos do mundo, segundo levantamentos consecutivos da revista de negócios Forbes. Em 1969, SNOOPY e CHARLIE BROWN viraram nome do módulo lunar e da cápsula da nave da missão Apollo 10. É um símbolo americano e também uma inesgotável mina de ouro. O único personagem que ameaça o SNOOPY em vendas no mundo é, ironicamente, um gato: GARFIELD, de Jim Davis. CHARLIE BROWN é uma tira mais melancólica do que propriamente engraçada. A fragilidade dos personagens é tão irresistível que a biógrafa de Schulz, Retha Brimsley Johnson, escreveu sobre os PEANUTS: "A tira é um sucesso porque cataloga fielmente o desamparo essencial da vida."

Jotabê

COMO MONTAR O ROBÔ

IMPORTANTE: Antes de começar, faça um reconhecimento das peças e veja os esquemas de montagem, visualizando o robô montado. Corte e monte cada peça por vez, para não perder a marcação. Vá seguindo o roteiro abaixo e observando os esquemas:

*** Não é necessário colar em papel mais grosso.**
*** Material necessário: Lápis com ponta, cola, tesoura, estilete.**

1) Indicações:
__________ cortar
\- - - - - - - - - dobrar
|________| colar.
Observe a correspondência de letras e números.

2) Corte as **peças 10 e 11** (tórax e costas). Corte com estilete nos lugares indicados na **peça 10** (costas) e dobre na linha tracejada. Cole o rasgo em "V" da **peça 11** (tórax) e depois cole às costas, iniciando pela parte curva. Veja **figura 1**.

3) Monte a **peça 1** (coluna). Monte as **peças 3** (coxas direita e esquerda) e **4** (pernas direita e esquerda). Monte a **peça 2** (quadril) conforme a **figura 2**. Corte e cole a **peça 17** no quadril **(peça 2)**. Cole as peças em seus respectivos lugares, seguindo a **figura 2**.

4) Una os dois conjuntos, conforme indicado nas **figuras 1 e 2**: topo da **peça 1** (coluna) no verso (lado interno) da **peça 10** (costas), centralizando.

5) Monte as **peças 5** (bíceps direito e esquerdo), **6 e 7** (antebraços). Para uni-los, use as **peças 18 e 19** (articulações), observando os lados de colagem. Corte e cole as mãos **(peças 8 e 9)**. Cole os braços nos lugares indicados no tronco. Observe a **figura 3**.

6) Monte a **peça 13** (cabeça) e **12** (pescoço) e cole ao tronco, conforme a **figura 4**

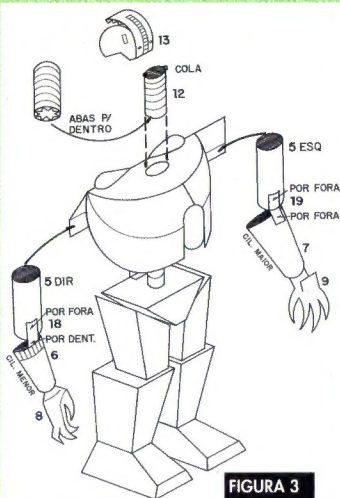



FIGURA 3

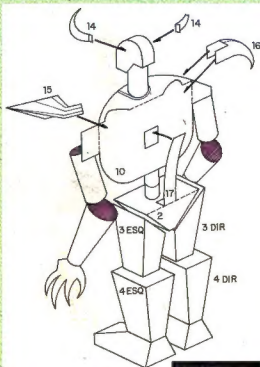



FIGURA 4

7) Cole a **peça 17** do quadril às costas, na marcação. Cole os chifres e ombreiras **(peças 14, 15 e 16)** por último, observando o lado correto

NÃO PERCA !

O SUPER-ROBÔ DA HERÓIS DO FUTURO

Nesta edição, você nem vai acreditar no que vai ganhar de presente da sua revista preferida. O ROBÔ que está aparecendo na seção Aprenda a Desenhar. É só montar e brincar. É louco de perder essa?